

# HOMEM DO LIXO QUER FUGIR DA LUA

**TÍTULO: «Earthlight»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

«**E**ARTHLIGHT» é o novíssimo jogo saído das mãos de Pete Cooke. E só por isso justifica-se que do autor se lembre uma série de títulos que, ainda hoje, continuam a fazer as delícias de muita gente.

Tudo começou com «Invincible Island». Depois foi a vez de «Urban Upstart». Já aí se revelava a vontade inovadora do autor. «Inferno» é o título seguinte. «Sky Star 2000» mantém Pete na boca de toda a gente. «Juggernaut» é outra brincadeira de percurso, até ao supersucesso de «Tau Ceti».

É a partir deste ponto que Pete Cooke fica catalogado como o criador de jogos sofisticados. «Room Tem», uma espécie de ténis do futuro, é o jogo seguinte. Estranho, mas fascinante. «Academy», o título publicado depois, é o reatar das propostas de «Tau Ceti», aqui levadas a um extremo de profissionalismo, num jogo de acção e estratégia que ainda hoje «cola» muita gente ao «écran».

«Micronaut One» é o delírio de Pete Cooke ao serviço de uma editora de curta vida: a Nexus. O jogo, esse continua a sair das prateleiras de muita gente, apaixonadas da obra de Cooke, que continuam em busca de um equilíbrio que o autor «maldosamente» destruiu no complexo onde «Micronaut One» sucede.

Estamos frente a frente com a última brincadeira do mestre: «Luz da Terra», «Earthlight». Um simples jogo de acção, vulgar «tiro neles», com alguma estratégia que só não é tão vulgar porque a assinatura é a de Pete Cooke.

A vida é dura quando se é um piloto arcturiano.

A vida é suja quando se é um piloto arctu-

riano numa missão de reprocessamento de lixo.

Como resultado dessas dificuldades do quotidiano, a simples visão de uma bola azul no espaço torna-se excitante. Para um piloto arcturiano isso representa um oásis.

É assim que Slaahn, um piloto de Arcturus numa dura e suja missão (a tal) fica obcecado quando vê o planeta Terra desenhar-se no visor da nave. Azul, aquela bola promete o repouso merecido do «homem do lixo» da galáxia.

Tudo a postos para a descida, Slaahn fica muito surpreendido quando, ao passar perto daquela bola cinzenta suspensa sobre o planeta azul, sente o mundo rodopiar (ou melhor, o espaço) e a sua nave é atraída para a superfície cheia de crateras. Dez segundos depois Slaahn está «enclachado» na Lua...

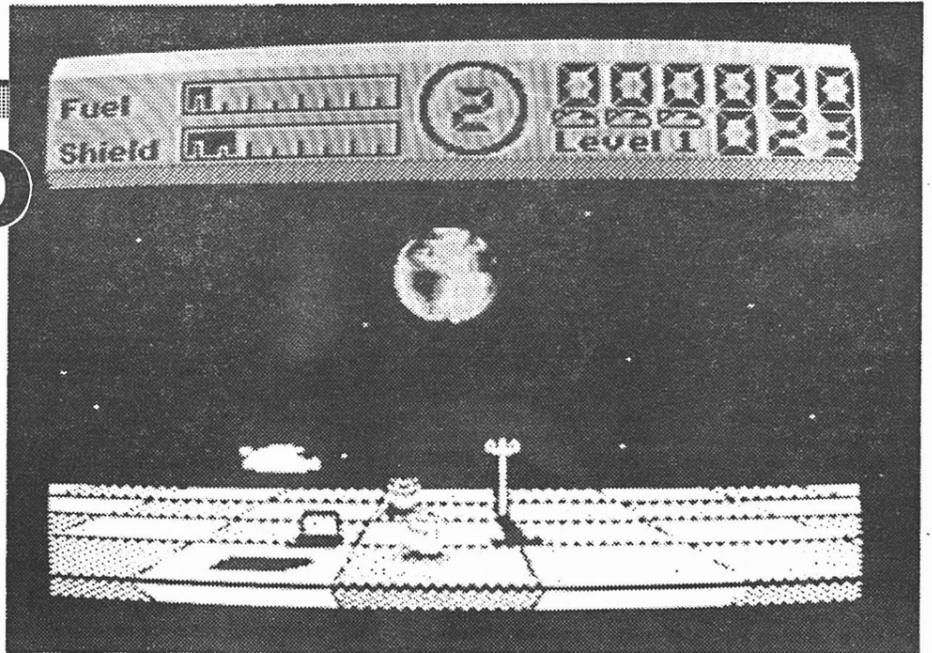
Um rápido diálogo com o computador de bordo dá-lhe conta da situação: a nave foi atraída por um poderoso raio tractor e não há força capaz de a fazer arrancar dali. É urgente desactivar o maldito raio.

É um Slaahn abatido que decide entrar no quarto de descanso, para um muito necessário repouso...

Isso foi ontem!

Hoje Slaahn já entrou em acção. Começou por roubar uma nave discóide e fez uma viagem de inspecção no satélite da Terra. Isso chegou-lhe para perceber que o raio tractor funciona, recebendo energia de pequenas caixas espalhadas na superfície da bola cinzenta. Recolhidas as caixas, está assegurado o «passaporte» de saída.

A missão desenrola-se em quatro níveis, cada um composto por oito sectores que podem ser «resolvidos» numa qualquer ordem. Slaahn começa a viagem no topo de uma base hemisférica e tem que recolher as caixas de cada zona, evitando também o contacto com os diversos inimigos que lhe aparecem ao cami-



nho. Conveniente, também, será não chocar com as crateras, os postes (!), as árvores (na Lua?) ou algum outro obstáculo. Isso significa sérios danos nos escudos de protecção da nave...

Ainda na base Slaahn pode alterar a proporção do equipamento que a nave transporta: combustível, energia dos escudos e munições para o canhão laser. A quantidade ideal de cada um destes três elementos (todos muito essenciais ao sucesso da missão) deve ser julgada a partir do conhecimento adquirido sobre cada sector. O que sucede de duas formas: ou porque o jogador perde muitas vezes ou porque faz pequenas viagens de inspecção e decide, então, que equipamento usar.

Voltar à base a meio de uma missão dá a Slaahn a indicação do número de caixas já recolhidas, da totalidade de caixas desse sector. Também são indicados os diversos tipos de inimigos na área, bem como o seu número (em actividade e abatidos).

No topo do painel de controlo, há indicadores de combustível e escudos — que piscam quando os níveis estão baixos, de zona, pontuação, vidas (três inicialmente), nível e munições.

Uma vez completada uma zona, Slaahn pode partir para a seguinte. Completado um grupo de oito, é tempo de passar ao nível seguinte. Quanto mais caixas Slaahn recolher

maiores são as suas hipóteses de abandonar a superfície lunar e, a bordo da sua nave, voltar à dura e suja missão.

O que torna «Earthlight» diferente dos concorrentes — e de outros jogos de «tiro neles» — é o cuidado inovador com que Pete Cooke resolveu problemas que outros, possivelmente, resolveriam «remendando». Admimir a perfeição das sombras dos objectos que se movem no «écran» é o que melhor se pode aconselhar a quem queira perceber a meticulosidade do autor.

Teclas definíveis, pouca cor (de facto, monocromático na zona de acção, mas a velocidade a isso obriga) são atributos de «Earthlight». «Menu» com diversas opções, como é de regra nos jogos de Cook, com um tema de Vivaldi «bem interpretado» na versão de 128 K, «Earthlight» é, talvez, um pouco repetitivo, podendo tornar-se monótono. Mas é sempre um jogo que, de vez em quando, tem que saltar para a memória do micro. Porque a forma como Cook resolve mesmo as coisas mais simples é sempre fascinante. Vejam só o planeta Terra...

**Género: Acção**  
**Gráficos (1-10): 10**  
**Dificuldades (1-10): 5 no primeiro sector, 7 no segundo...**  
**Conselho: A não perder.**

# MORTOS-VIVOS DESCOBERTOS NA SELVA AMAZÓNICA

**D**EPOIS do pobre *Blind Panic*, eis que a Your Sinclair decidiu oferecer um engraçado programa aos leitores. É claro que para muitos outros o jogo vai chegar através da sua aquisição numa loja de informática. Muito especialmente para esses outros, «A Capital» não não é tão vulgar porque a assinatura é a de Pete Cooke.

Para já, diga-se que *People from Sirius* foi programado aqui ao lado, em Espanha, por Mauro Spagnolo (código) e Vania Villa (imagens) e é muito no género de outras obras de «nuestros hermanos»: cheio de movimento, labirintos, problemas e coisas do género.

Há muitos, muitos anos... milhares, de facto, habitantes de Sirius vieram até ao nosso sistema solar a bordo de uma imensa nave espacial e, garante o guião deste jogo, foram eles que ensinaram aos terrenos tudo o que nós pensamos ter sido o Homem a descobrir. Assim, as pirâmides do Egipto, o imposto complementar e mesmo o totoloto, são tudo coisas aprendidas com estes viajantes da constelação de Cão...

Claro que com o tempo, os viajantes que ficaram por cá finaram-se, desaparecendo assim a prova da sua passagem pela Terra. Um vírus letal para os metabolismos acelerou o processo. Mas, infelizmente, provocou algumas mutações, que levaram ao aparecimento de *zombies* (mortos-vivos) que uma série de máquinas de vida mantêm vivos numa caverna perdida no meio da Amazónia.

É aí que o nosso herói se dirige (claro que já descobriu a entrada para aquele mundo subterrâneo), pronto a libertar os «zombies» da sua condição. Mas para o fazer, tem que encontrar as cinco partes de uma chave electrónica que lhe dará acesso ao teletransportador. Uma vez neste, é só accionar os comandos e ei-lo, «presto», a bordo da imensa nave dos viajantes, ainda em órbita passados milhares de anos, onde tem que desligar o computador que mantém as máquinas de vida em funcionamento.

Tarefa simples não fora a quantidade de estranhos seres que teimam em tirar energia ao nosso herói. Para lhe facilitar a

**TÍTULO: «People From Sirius»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

vida, as mesmas máquinas que mantêm os *zombies* activos, são extremamente úteis. Experimentem entrar numa e teclar a tecla de cima. Até o Super-Homem ficaria com inveja se vos visse. Só que o eifeiro é temporário...

Uma lanterna é sempre conveniente quando se tenta descobrir o caminho certo num local tão fechado como uma caverna. Por isso há que manter as pilhas da nossa fonte de iluminação sempre frescas. Disparar sobre os sensores do computador (aquelas coisas que flutuam no espaço) reabastece as pilhas. E a arma utilizada pode ser recarregada da mesma forma.

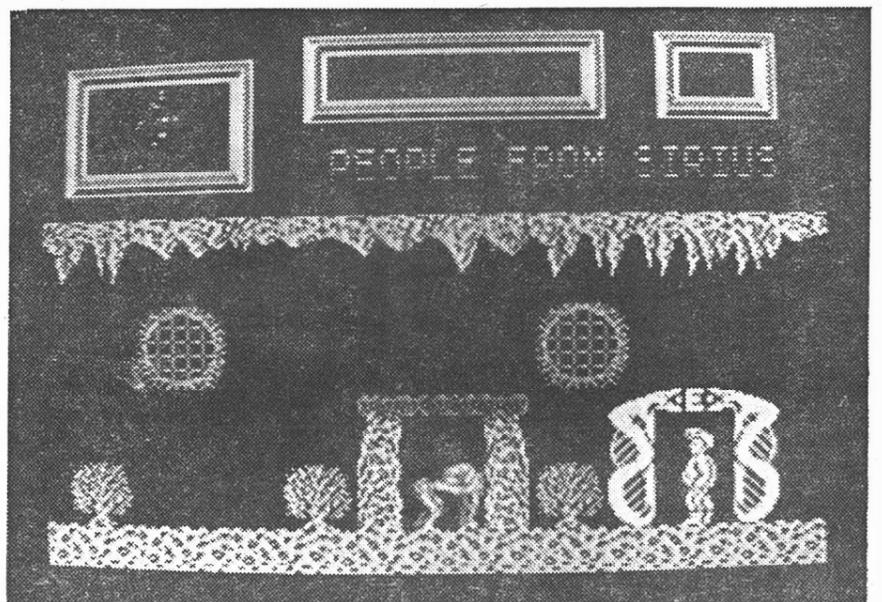
Para destruir os inimigos há que disparar o gatilho duas vezes. A primeira envia o projectil até ao corpo deste e a segunda fá-lo explodir. Simples...

Mil cuidados são necessários ao chegar à nave espacial. Procurar o computador central é a primeira parte do programa. Só que há que ter cuidado, porque o computador está preparado para autodestruir-se e com elas a base no interior da caverna.

Se ainda não percebeu o dilema, lembre-se de uma coisa: o teletransportador está no interior da caverna. Assim, quando o computador iniciar a contagem decrescente, é melhor começar a correr. Vai ter de chegar à entrada da caverna antes que o grande «boom» se dê. Se pensa que é fácil, experimente.

Para facilitar os mais distraídos, diga-se que as teclas são as habituais QAOPM com H/R para a pausa/recomeçar. E que também é possível jogar com *joystick* (Kempston, Sinclair e Cursor).

**Género: Acção**  
**Gráficos (1-10): 8**  
**Dificuldades (1-10): 8**  
**Conselho: A comprar**



**Top «A Capital»**

## OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — CRAZY CARS
- 2.º — THE FLINSTONES
- 3.º — MAD MAX
- 4.º — CHARLIE CHAPLIN
- 5.º — PLATOON
- 6.º — TARGET RENEGED
- 7.º — GHOSTLY GRANGE
- 8.º — HUNDRA
- 9.º — SOLDIER OF LIGHT
- 10.º — ARKANOID

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum Informática — Centro Comercial da Portela e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## Pokes & Dicas

**T**EMPO de férias significa tempo de enxurrada aqui na Poço da Cidade. Não é de água, felizmente, mas de cartas vossas, cheias de coisas frescas. Infelizmente, porém, continua a haver leitores que, ou não lêem este espaço, ou então só compram «A Capital» na última sexta-feira de cada mês. E depois enviam os mesmos mapas, as mesmas «dicas», material igualzinho ao aqui publicado na semana anterior à data de envio da carta. E assim não vale...

Mas esta semana e para abrir vamos mesmo dar espaço a coisas antigas. E estas são mesmo antigas, isto é, são de cartas que andam aqui em cima da mesa há mais de dois meses. Material que estava repetidíssimo e não valia a pena utilizar, mas que agora, com as férias no ar, muitos vão gostar de rever, porque é dos jogos que ou não tiveram tempo para jogar ou ainda só agora vão espreguear com mais paciência. Por isso, senhores e senhoras, vamos às velharias...

### Velharia número um...

É do Paulo Jorge Miranda, do Seixal, que deve ser o autor da mais velha velharia aqui publicada. A carta do Paulo é de Março deste ano. E agora é bom que os que se queixam do tempo que «A Capital» demora a responder-lhes estejam a ler estas linhas. De Março, vejam lá...

Ora o Paulo enviou um mapa de Dan Dare II (deve andar aqui perto) e mais informações sobre outros jogos. Leiam tudo que é importante.

Do Paulo, ainda, chegou algum material para o «Linha a Linha» que vai aparecer na secção respectivas logo que possível.

- **JACK THE NIPPER II** → Para usarem os objectos, primam «baixo» e depois «fire», sem largar a referida tecla de «baixo». Seguidamente estão apresentadas seis das dez maldades necessárias para acabar o jogo. É de notar que essas maldades têm uma ordem específica (a qual não vou referir, para que pensem um pouco), impedindo que outras se realizem se não forem feitas pela ordem correcta:
  - **DINAMITE + ANANÁS** → Quando utilizadas em conjunto perto de um estranho animal que se transforma em ciclone, destruem-no.
  - **COCO** → Quando utilizado na colmeia específica, destrói-a. É de salientar que apenas essa colmeia específica fará subir a barra de maldade.
  - **PODE DE MEL** → Quando utilizado na cabana específica fará com que um exército de índios saia dessa cabana.
  - **RECIPIENTE DE GORDURA** → Quando utilizado em cima do ramo que tem uma corda, na qual está agarrado um rapaz, fará com que ele escorregue.
  - **CEBOLA** → Quando utilizada perto dos três animais que se encontram a mastigar, fará com que comecem a chorar.
  - **RATO** → Quando utilizado perto do elefante de óculos, que está sentado perto de uma árvore, assustá-lo-á.

- **INSIDE OUTING** → Se, na sala do «snooker», enfiarmos uma bola em cada buraco, aparecerá um diamante por baixo da mesa (que não se vê, mas na realidade está lá), para o tirarem, basta que empurrem para baixo da mesa vários objectos de pequeno porte. A medida que fazem isto, esses objectos empurrarão o diamante para fora do alcance da mesa, e este poderá ser apanhado e entregue à mulher.
- **GARFIELD** → Quando «Garfield» tiver muito sono, saltem para cima da mesa do dono, ponham-no ao pé da chávena e carreguem «baixo». Para entrarem nas portas, cercas partidas, televisão, carreguem «cima» e «fire» ao mesmo tempo. No «screen», no espaço reservado aos objectos, o primeiro objecto é o que «Garfield» possui, o segundo (por baixo) é o que «Oddie» possui, e o último, o que «Nermal» (o gato do esgoto) possui.

### Dan Dare ainda...

A velharia número dois é de Dan Dare e justifica-se porque o Nuno R. Vidigal e o Pedro Barbosa não só enviam o mapa como as direcções «esquerda/direita» do primeiro nível. Já vos estou a ouvir, aí no fundo, a reflectirem contra tanta repetição. Pois este é mesmo o fim de DDII (penso eu...).

### Um velho Merlin

Olha, ainda a semana passada saiu um mapa assim. Ou então foi na outra... E até é verdade. Só que este Merlin parece estar melhor. Por isso e porque os rapazes da «Jovisoft» (os de Torres Vedras) até escreveram indicando que em Merlin temos que apanhar as estrelas para acabar o jogo (há quatro estrelas em cada «screen»), a magia voltou a esta páginas. Mesmo num Merlin com barbas e velho...

### Um velho Sidewalk...

Foi em Abril que o Mário e o Pedro Taylor, da Banda D-1, lote 3, 3.º dt.º, Vale da Amoreira, Baixa da Banheira, 2830 Barreiro, enviaram o mapa de Sidewalk para a Poço da Cidade. E o dito andou de «passeio» em cima da mesa até agora, em que foi decidido atribuir-lhe o lugar de velharia número quatro. A derradeira da semana.

Estes leitores querem trocar «dicas», «pokes», mapas. Escrevam-lhes ou usem o telefone 204 42 21.

### Predador, o arregador

O Paulo Oliveira, da Amadora, que é cliente regular do «Linha a Linha» aparece neste canto com um carregador para o jogo «Predador» (o tal que só no Spectrum pode ser jogado).

```

10 CLEAR 30000 : LET S = 5812 : LET N = 65280 :
FOR X = N - S5 TO N - 1
20 REA A : POKE X, A : LET S = S - A
30 NEXT X : IF S <> 0 THEN PRINT (erro nas linhas
data) : STOP
40 CLS : PRIN «coloca a cassete e prime tecla» :
PAUSE 0 : LOAD "" COD N
50 POKE N + 235,211 : POKE N + 236,93 :
POKE N + 33,201 : POKE N + 34,247
60 RANDOMIZE USR N
100 DATA 33,213,254,17,210,200
110 DATA 1,43,0,237,176,201,33
120 DATA 224,200,1,29,0,17,02
130 DATA 155,237,176,195,0,91
140 DATA 0,0,175,50,14,154,62
150 DATA 201,50,125,154,50,48
160 DATA 141,58,128,160,254,4
170 DATA 32,7,175,50,48,253
180 DATA 50,67,253,24
190 SAVE «PREDAPOKE» LINE 0
200 REM (retirado da revista de fim-de-semana do jornal
espanhol «El Pais»)
    
```

### Soldier of Light

De Coruche escreve o Pedro Miguel, com pedidos de ajuda para diversos jogos de que só se refere o de Petagram (qual o objectivo?) por ser o único ainda não referido aqui (pelo menos nos últimos tempos). Se alguém souber pode escrever ao Pedro para a Rua 5 de Outubro R.N., 1.º-frente, 2100 Coruche.

Do Pedro chegaram também «dicas» para Soldier of Light. E este leitor quer saber onde é que pode encontrar um programa para digitalizar som no computador. Um conselho: em «Linha a Linha», recentemente, deve ter aparecido algo na linha do que procura. Mas ele há um aparelho no mercado que funciona às mil maravilhas. Não me lembro do nome, mas se procurares numa boa casa de informática podem informar-te.

— **SOLDIER OF LIGHT** — Para matar o último inimigo do 1.º nível temos que disparar contra ele e quando ele salta, passamos para trás dele. Nas naves, andar para cima e para baixo a disparar. Para matar o dragão do 2.º nível devemos disparar 20 tiros na cabeça dele. Não pisem as plantas, pois estas são carnívoras.

### Venom em segundos...

Francisco Campos, do Edifício 17, piso 9-B, Cidade Nova, Santo António dos Cavaleiros, 2670 Loures, quer trocar «pokes», mapas «dicas» e jogos. E já descobriu como chegar ao fim de Vernom/Mark III enquanto o diabo esfrega um olho. E assim:

OS CÓDIGOS são: «mayem», «transmogryfy», «valkjer» e «petal5» ou «petalS» (isto é, devido ao 5 ser igual ao S).

Conseguimos pôr esses códigos escrevendo-os quando teclarem P no menu. Depois vão sempre andando para o lado direito, até encontrarem uns radares. Vão até ao 2.º e carreguem para «baixo». Agora vão sempre avançando. Mas há-de aparecer uma nave. Destruam-na com os quatro balas ao mesmo tempo (B). Passem a porta e vão andando para a direita e quando aparecer-vos uma porta carreguem no «desapareller (P) e carreguem para «baixo». Na plataforma vão a correr e na letra T (...«sitte»). Saltem. Andem um bocadinho para trás e saltem para a esquerda. Andem um bocadinho para a direita e saltem. Agora vão sempre a saltar. (Nunca ponham nenhuma letra a pulsar, senão «isso» desaparece.) Saltem nas pontas das plataformas. Depois vão encontram uma porta e é só. Passá-la. Depois, continuem para a direita tendo em conta os perigos. E acabaram...

### Black Lamp às claras

O João Néilson, de São Martinho do Porto (era dele a recente solução de Inside Outing) já espregueou Black Lamp e decidiu dizer

**DAN DARE II**

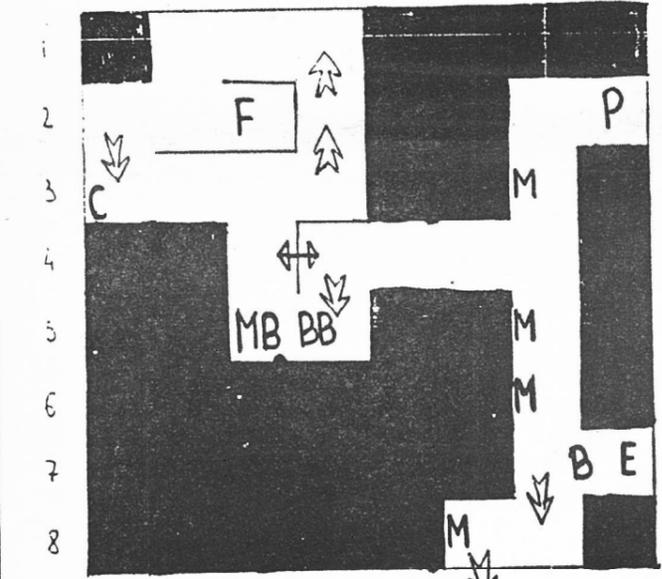
Pedro Barbosa

Nuno R. Vidigal

**PRIMEIRO NÍVEL**

MAPA

	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								



Vai dar ao principio

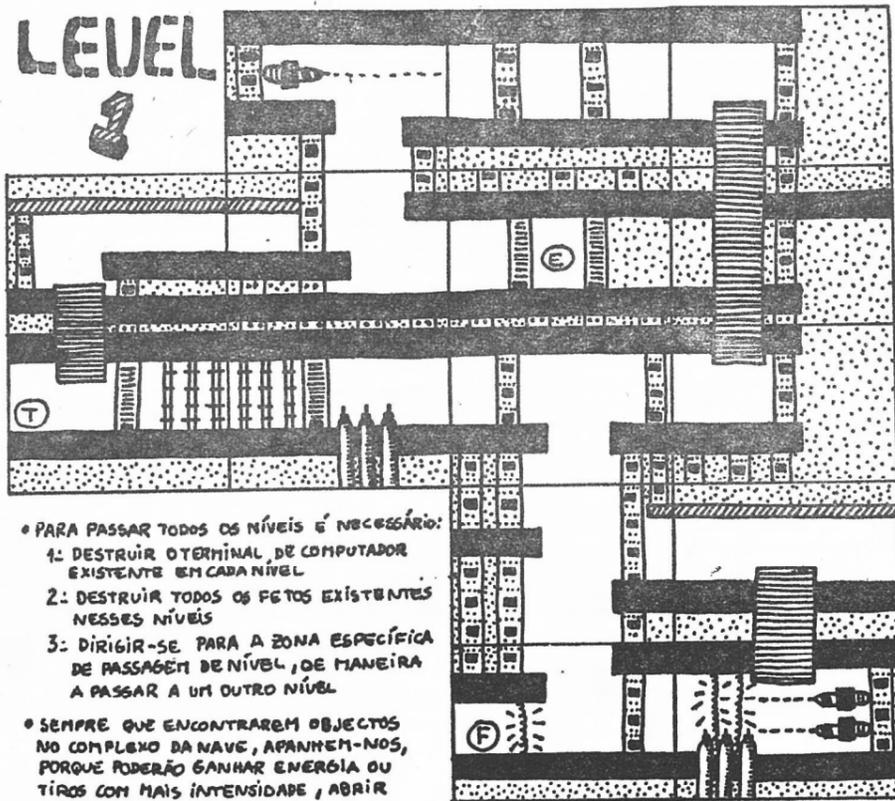
- LEGENDA DO MAPA
- P → principio
  - M → soldados do Mekon que se deve matar.
  - B → barreira que desaparece ao destruir o computador C.
  - C → computador que ao ser destruído faz desaparecer as barreiras B
  - ↑ ou ↓ → elevadores de ar que só vão numa direcção.
  - ↔ → há uma barreira mas não se passa.

INSTRUÇÕES

Atenção: o jogo apresenta-se todo a todo em 3 níveis. A primeira coisa a fazer é disparar contra a barreira da esquerda para esta se abrir. Vão para a esquerda, depois para baixo com cuidado para não matar o Mekon, outra vez para baixo e depois para a esquerda. Outra vez para a esquerda e vão-se encontrar numa sala com elevador para baixo. Para passar esta sala sem ir para baixo, ao passar por cima do elevador carreguem para cima. Depois de passar a sala vão para cima e para a direita. Metam-se no elevador e quando saírem vão duas vezes para a esquerda depois para baixo para a esquerda e metam-se no elevador. Estão na sala do computador. Destruam-no, vão duas vezes para a direita, duas vezes para baixo, matem o M, vão para cima uma só vez para a direita, já equilibrei o truque para esta sala, até ao fim, depois para baixo, matem o M, para baixo, matem o M, para baixo, cuidado com o esmagador, para a esquerda, matem o M, vão no elevador, para a esquerda, para baixo, matem o M e vão para o F, onde devem disparar contra as duas portas. É fácil.

# DAN DARE II

LEVEL 3



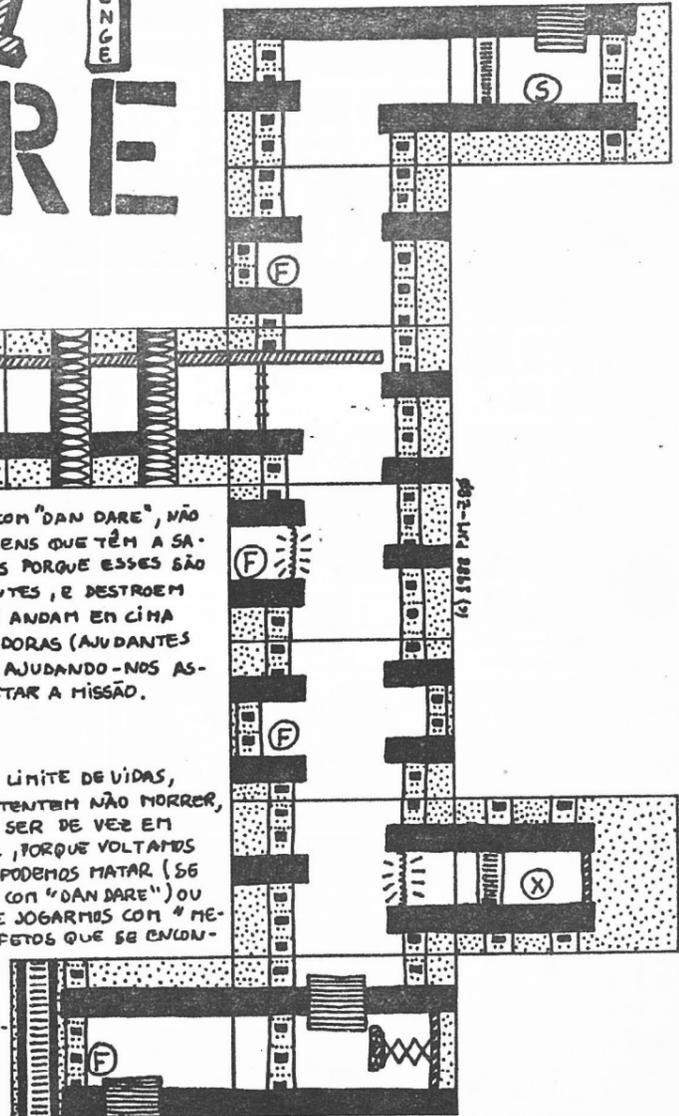
- PARA PASSAR TODOS OS NÍVEIS É NECESSÁRIO:
  - 1: DESTRUIR O TERMINAL DE COMPUTADOR EXISTENTE EM CADA NÍVEL
  - 2: DESTRUIR TODOS OS FETOS EXISTENTES NESSES NÍVEIS
  - 3: DIRIGIR-SE PARA A ZONA ESPECÍFICA DE PASSAGEM DE NÍVEL, DE MANEIRA A PASSAR A UM OUTRO NÍVEL
- SEMPRE QUE ENCONTRAREM OBJECTOS NO COMPLEXO DA NAVE, APANHEM-NOS, PORQUE PODERÃO GANHAR ENERGIA OU TIROS COM MAIS INTENSIDADE, ABRIR NOVAS PASSAGENS, ETC...
- QUANDO CHEGAREM À CASA DA MOLA, ESPEREM QUE ELA AVANÇE DUAS VEZES, E DEPOIS, PODERÃO (NA MAIORIA DAS VEZES) DEIXAR-SE CAIR PELO TUBO E PASSAR A OUTRA CASA SEM PERIGO, PORQUE A MOLA NÃO VOLTARÁ A AVANÇAR.

(S) → INÍCIO  
 (E) → SÍTIO ONDE NOS TEMOS DE COLOCAR PARA PASSAR DE SECTOR (NÍVEL)  
 (F) → FETOS QUE DEVERÃO SER DESTRUÍDOS  
 (T) → TERMINAL DE COMPUTADOR  
 (X) → ENERGIA EXTRA  
 [---] → BARREIRAS INULTRAPASSÁVEIS SE O TERMINAL DE COMPUTADOR NÃO ESTIVER DESTRUÍDO

- SE JOGAREM COM "DAN DARE", O TEMPO SÓ COMEÇA A CONTAR QUANDO DESTRUIREM ALGUM FETO (PORTANTO DESTRUAM SEMPRE O TERMINAL EM PRIMEIRO LUGAR, PARA POUAR TEMPO).
- SE JOGAREM COM "MEKON", O TEMPO COMEÇA LOGO A CONTAR, SENDO ASSIM MAIS DIFÍCIL COMPLETAR A MISSÃO (É DE NOTAR, QUE COM "MEKON", E PARA PASSAR DE NÍVEL TEREMOS DE TOCAR NOS FETOS EM VEZ DEOS DESTRUIR).
- SE DESTRUIREM O TERMINAL, TODAS AS BARREIRAS INULTRAPASSÁVEIS QUE EXISTEM INICIALMENTE DESAPARECERÃO.

• SE JOGAREM COM "DAN DARE", NÃO MATEM OS HOMENS QUE TÊM A SACOLA ÀS COSTAS PORQUE ESSES SÃO NOSSOS AJUDANTES, E DESTROEM OS OUTROS, QUE ANDAM EM CIMA DAS NOTAS VOADORAS (AJUDANTES DE "MEKON"), AJUDANDO-NOS ASSIM A COMPLETAR A MISSÃO.

• EXISTE UM LIMITE DE VIDAS, PORTANTO, TENTEM NÃO MORRER, APESAR DE SER DE VEZ EM QUANDO ÚTIL, PORQUE VOLTAMOS AO INÍCIO E PODEMOS MATAR (SE JOGARMOS COM "DAN DARE") OU SALVAR (SE JOGARMOS COM "MEKON") OS FETOS QUE SE ENCONTRAM PERTO DESSA ZONA SEM PERDER MUITO TEMPO.



como é. Com alguma indicação extra para os possuidores de Amstrad e Commodore. Mas leiam o que ele escreve.

### — BLACK LAMP

O objectivo deste jogo é encontrar 9 (nove) lâmpadas mágicas e colocá-las no local correcto. Para isso existem 5 (cinco) cofres espalhados por 9 (nove) compartimentos de diferentes cores. Assim temos que apanhar as lâmpadas que correspondam às cores pedidas. As lâmpadas podem colocar-se em qualquer cofre. Para as apanhar basta passar por elas. No entanto, nem tudo podia ser tão fácil pois em todos os níveis é pedida, pelo menos, uma lâmpada preta, e é aqui que começam as dificuldades uma vez que as lâmpadas pretas estão guardadas por dragões.

Agora vamos ver para que servem os objectos que se apanham:

**ESCUDOS** — Permitem uma invulnerabilidade aos 20 impactos seguintes.

**ARMAS** — Permitem 15 disparos potentes que arrasam tudo logo à primeira, excepto os dragões.

**COMIDA** — Repõe parcialmente a energia.

**NOTA:** Há outro objecto que não identifico que nos permite 3 quedas de grande altura. No entanto eu diria que é uma harpa).

Bem mas continuemos com o jogo propriamente dito:

Apenas nos é possível transportar uma lâmpada de cada vez. Sendo a sua cor reflectida na parte inferior central do «screen». Os símbolos indicadores de poderes especiais aparecem na parte superior e começam a piscar quando a sua utilização está prestes a terminar.

Aos 100 000 pontos obtém-se uma vida extra. Para chegar aos 100 000 pontos pode-se destruir os inimigos, esmagar os seus projecteis, recolher objectos e colocar correctamente as lâmpadas. (No entanto apenas nos são concedidas 7 (sete) vidas extras, o que quer dizer que a partir dos 700 00 pontos já não há mais nada.)

### OS INIMIGOS

**BLACK LAMP** — Para não fugir à regra «arcadiana» tem como base matar tudo que se mexer. E não são poucos os que se mexem. Vamos então descrimíná-los:

**LOBISOMENS** — Aparecem nos exteriores do reino e não disparam, embora a sua velocidade passa ser preocupante.

**ÁGUAS e CORVOS** — Podem parecer inofensivos, mas não são, pois como voam a grande altura lembram-se de lançar projecteis dos quais os maiores são muito perigosos. Tal como os homens-lobos só aparecem no exterior.

**OS GUERREIROS «GOBLIN»** — Aparecem armados de espadas, arcos ou lanças, utilizando também escudos que lançam bolas de fogo.

**BRUXAS** — Há as que andam a pé e as que voam na vassoura, qualquer tipo de bruxa está lá para nos atrapa-lhar.

**«TROLLS»** — São umas criaturas lentas e desajeitadas mas que, com o seu martelo, abrem espantosos buracos no chão.

**DEMÓNIOS** — São pequenos e nunca largam o tridente do qual surge um jacto de qualquer coisa que certamente não nos é benéfica.

**DRAGÕES** — Aqui chegamos ao topo. Estes até parece que pensam pois elevam-se no ar para encontrarem um melhor ângulo para nos atirarem as bolas de fogo. Para os abater, apesar de parecer impossível, não é. Temos que acertar-lhes várias vezes no estômago.

Para concluir o meu relato, posso dizer que ao finalizar o jogo aparecerá uma breve mensagem de felicitação e voltamos a começar num nível mais alto de dificuldade. Os cofres e os dragões estão sempre na mesma posição.

A distribuição dos inimigos varia segundo a máquina. Os «comodorianos» não se têm que preocupar com os corvos enquanto que para os «spectrum/amstradianos» não se têm que preocupar com os demónios e só têm 5 vidas.

### Target Renegade já está!

É ainda do João Nelson a «dica» gigante que permite chegar com maior segurança ao fim de Target Renegade. Um jogo que parece ser mais fácil do que o primeiro. Escreve o João:

Devo mencionar o facto de que, melhor que ver a mensagem de felicitação, um simples «congratulations», é continuar o jogo num nível mais alto de dificuldade.

Vamos agora à solução (esta maneira não é única de chegar ao fim):

(Continua na pág. seguinte)

# MERLIN

BY → JOVISOFT

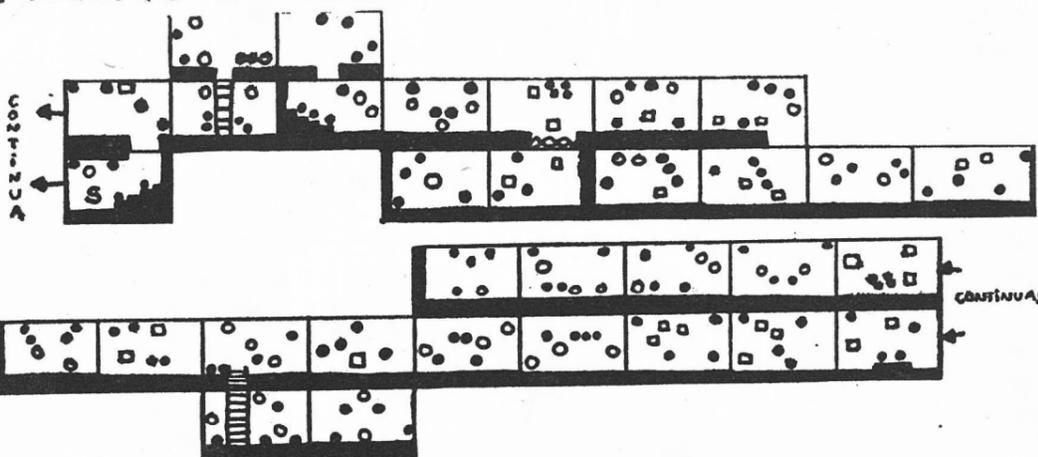
TIRRES VEDRAS © MIGUEL NASCIMENTO / JOÃO LOPES / ANDRÉ GRIND

### LEGENDA:

- - ESTRELAS
- - INIMIGOS MORTAIS
- - INIMIGOS QUE TIRAM ENERGIA

ORIGINAL 1988

S- START



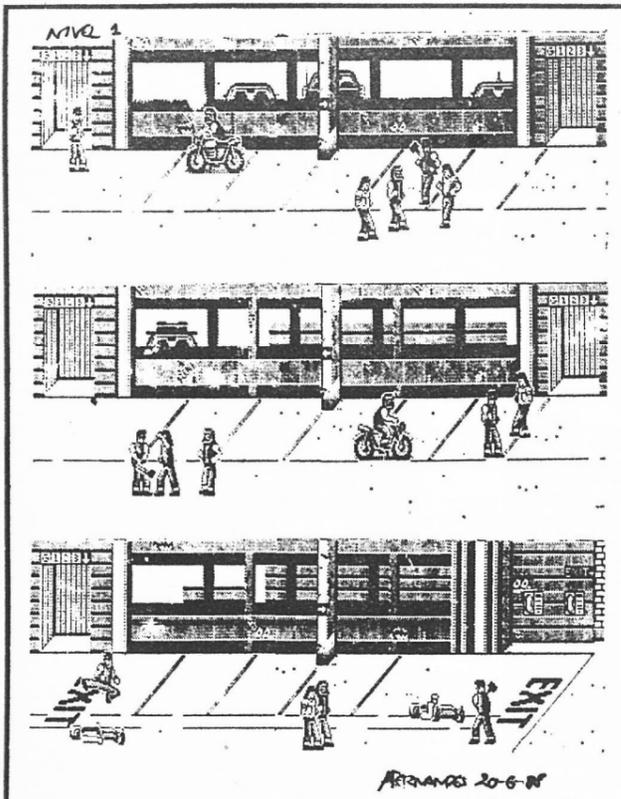
# VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

## Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

Desta vez vamos novamente percorrer «Scumville» só que «Mr Big» tentou e sem sucesso dificultar-nos a missão. Missão essa que se divide em cinco níveis.



**NÍVEL 1** — Este nível está dividido, por assim dizer, em três fases.

Começamos numa garagem em que aparece um «mó-tard» a tentar atropelar-nos. Para isso basta um pontapé alto em frente. Além da moto temos uns «hippies» que não custam nada a esmagar. De todos os inimigos deste nível, não há nenhum que se aproveite, enquanto utilizarmos o pontapé alto não nos acontece nada. Não vale a pena utilizar a marreta que «os do capacete» trazem. Não percam tempo a matar todos num «screen» que não seja o último da fase ou do nível, pois vão infinitivamente aparecendo inimigos.

**NÍVEL 2** — Uma vez no segundo nível o melhor que temos a fazer é encostar-nos à parede, derrubar a «misses» que está atrás de nós de modo a que fiquem as duas à esquerda do «écran». Porquê? Porque quando aparecer o homenzinho da pistola, em vez de nos acertar, acerta numa das «misses» poupando-nos trabalho. Seis tiros depois (entretanto vão passando «screens»), quando o pistoleiro aparecer, arrear nele é a solução. Porque sem a pistola, não oferece nenhum perigo. Ainda neste nível, há uma parte em que ao matarmos toda a gente, ficamos sozinhos, não se impacientem pois há-de aparecer alguém (isto só acontece se, já com prática, matarem muito rapidamente).

Há pouco esqueci-me de referir que, cada vez que se passa de nível o nosso «stamina» restabelece-se por completo.

**NÍVEL 3** — Aqui já é outra coisa. A primeira vez que cheguei aqui pensei que não passava nunca mais, etc., etc. Ora, uma vez que se sabe, é fácil. Assim que entrarem no parque comecem a andar e com pontapés altos «derrete-se» toda a gente. Realmente este nível é um dos mais fáceis. Neste nível, como noutra qualquer, após golpearmos duas vezes qualquer dos asnos que nos aborrecem podemos acabar com ele no chão enquanto está «KO». Para isso passamos por ele (altura da cabeça) carregando na tecla para «baixo» e «fire» ao mesmo tempo, quando o nosso «sprite» se abaixar junto do infeliz, carregamos em «fire» até se ouvir o som de morte que anuncia o fim de mais um dos que nos perturbam.

**NÍVEL 4** — Aqui começamos a chamar «nomes» ao pro-

gramador. Quando descermos as escadas para entrar na rua, logo à nossa direita vem um cão, corram para ele e apliquem um pontapé alto.

Temos dois inimigos distintos que são os «negros» e outros com boné (estes não se abatem com o pontapé alto). Primeiro devemos eliminar os «negros» e depois quando tivermos um dos bonés, à direita ou à esquerda, saltamos com pontapé alto e como ele se baixa nós passamos por cima dele, ao termos o «artolas» de costas viradas para nós aplicamos um pontapé de costas (dois seguidos e vai ao chão). Repetimos até arrasar os «nabos» todos.

**NÍVEL 5** — Este nível divide-se em várias fases. Bom, são só duas, mas são duas que valem pelas outras todas. A tática de combate é a mesma do nível anterior. Quem tiver prática pode tentar utilizar o pau. Quando somos apanhados por um dos carecas levamos uma subtração de energia da ordem dos 50 por cento.

A segunda fase é na «games room» em que «Mr. Big» é o nosso adversário. Para derrotá-lo temos que usar única e exclusivamente o pontapé de costas (temos que estar de costas para ele) e aplicarmos até ele cair (3 vezes). Repetimos até acabar (5 ou 6 vezes). Convém repetir pois se o «Mr. Big» nos apanhar, equivale a um tiro. Também pode dizer que só na segunda volta são úteis os paus, machados, etc. etc. Este jogo é mais fácil do que o primeiro.

### E mais Target Renegade

Desta vez é só o mapa. Ou melhor, os gráficos dos níveis, tal como o António Jorge Broa Fernandes os passou para a impressora.

Este leitor precisa — urgentemente — de saber como é que se passa o nível 3 em *Through Trapdoor*. Alguém é capaz de o ajudar? «Dicas» para aqui ou para a Estrada de Benfica, 690, 1.º-esq.º, 1500 Lisboa.

### Mercado de «dicas»

O Nuno Miguel Rodrigues Afonso, que deve andar distraído pois pede ajudas para uma série de jogos para os quais (a maior parte) já saíram «dicas» em «A Capital», recolheu uma série de informação e hei-lo a debitá-la todinha para os restantes leitores. Mas antes, aqui fica a morada do Nuno: Avenida General Roçadas, 71, 4.º-dt.º, 1100 Lisboa. Ele quer trocar «dicas», mapas e «pokes» com outros leitores.

### ACTION FORCE II:

Se dispararem para as tochas apagadas morrem todos os inimigos do quadro. O método para ganhar com a «bazzo-ka» e com o «Bio Gun» é pôr a mira sobre as bandeiras e carregar várias vezes no botão de «fire».

### MAGUE MAX:

Sempre que estiverem perto de uma abertura para o subsolo entrem e subam rapidamente, dessa forma os inimigos desaparecem.

Tentem sempre lutar com os dragões com o robô o mais completo possível.

### TARGET RENEGADE:

Tentem eliminar os adversários o mais rapidamente possível porque se o tempo acaba perdem-se todas as vidas que se ainda possuírem. Um bom método é dar pontapés em salto para a frente e antes de se levantarem carreguem em «baixo» + «fire» e dêem-lhes socos.

### POKES

#### GREEN BERETF

10 MERGE " " : POKE 23780,201 :  
 POKE 23838,0 : POKE 23839,0 :  
 POKE 23840,0 : RANDOMIZE USR 23760  
 20 FOR f = 16416 TO 16423  
 30 READ a ; POKE f, a : NEXT f  
 40 POKE 23780,243 : RANDOMIZE USR 23780  
 50 DATA 62, 0, 50, 92, 164, 195, 224, 87

#### 1942

10 CLEAR 64999  
 20 PRINT 1; TAB 5; «coloca 1942 a entrar»  
 30 LOAD " " CODE  
 40 POKE 65332,240 : POKE 65333,255  
 50 RESTORE  
 60 FOR N = 65520 TO 65527  
 70 READ A : POKE N, A  
 80 NEXT N  
 90 RANDOMIZE USR 65288  
 100 DATA 62, 33, 50, 247, 204, 195, 47, 204

#### MAGNETRON

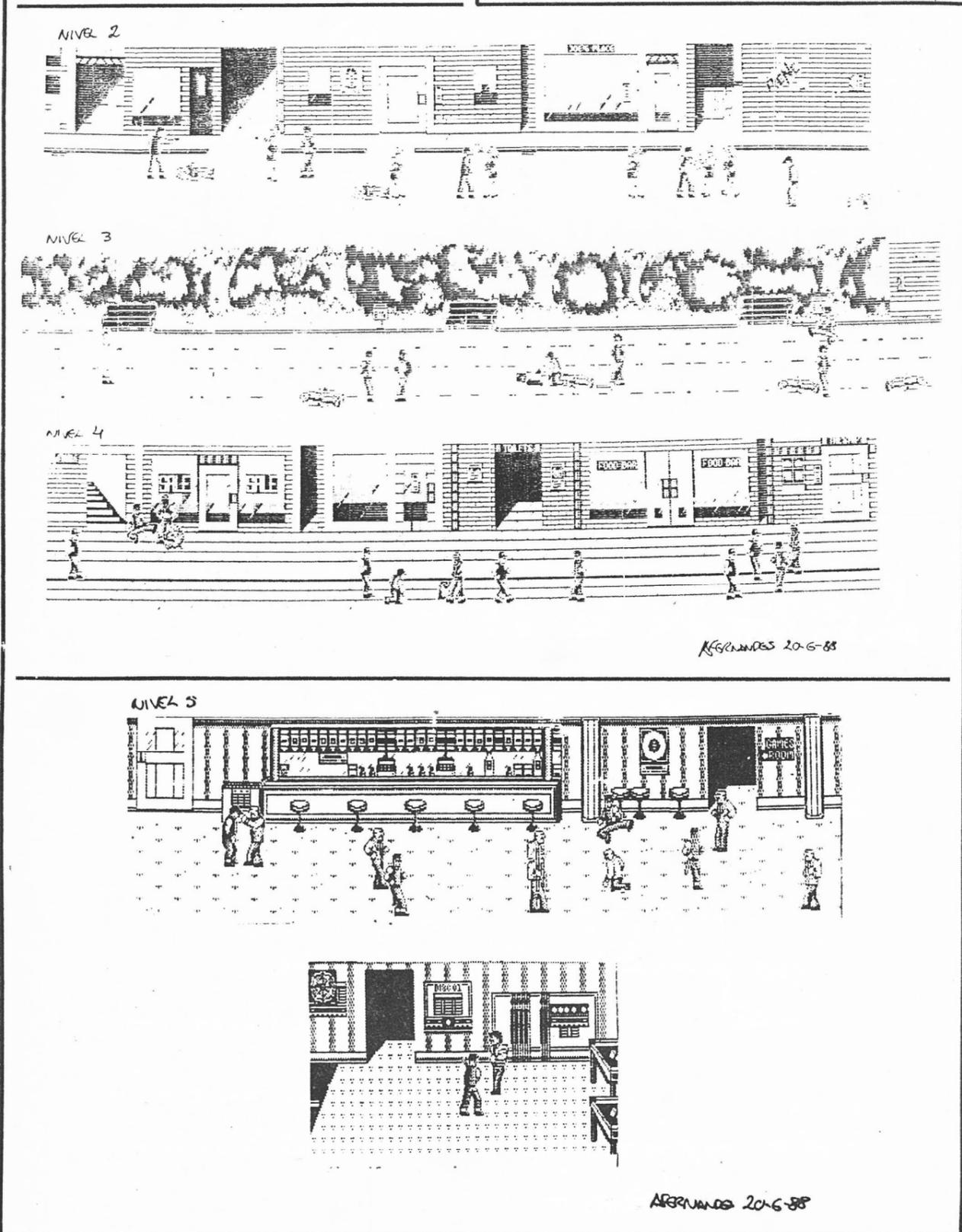
O objectivo deste jogo é eliminar uma raça de robôs alienígenas que se apoderou dos oito satélites do planeta Quazatron. Para o efeito é necessário chegar até aos quatro reatores existentes em cada nível e desligá-los ou colocá-los em sobrecarga. Depois de eliminados, o nível muda de cor e só então podemos dirigir-nos a um «teleportador» para passarmos ao nível seguinte.

Nós começamos o jogo a comandar o «dróide» KLP-2, mas, através do sistema «grapple», que consiste na ordenação de uma fila de dígitos, quando uma das palavras do lado esquerdo do «écran» se iluminar podemos ordenar a fila definitivamente e dessa forma podemos passar do nosso «châssis» original para o do outro robô, aproveitando tudo o que ele possuía, incluindo o sistema de segurança, que nos permite obter informações importantes nas consolas do computador existentes em todos os níveis. A facilidade da aniquilação por «grapple» varia muito de dróide para dróide. No entanto, esse problema pode ser ultrapassado utilizando as informações dos computadores para descobrir a sequência lógica das classes de dróides.

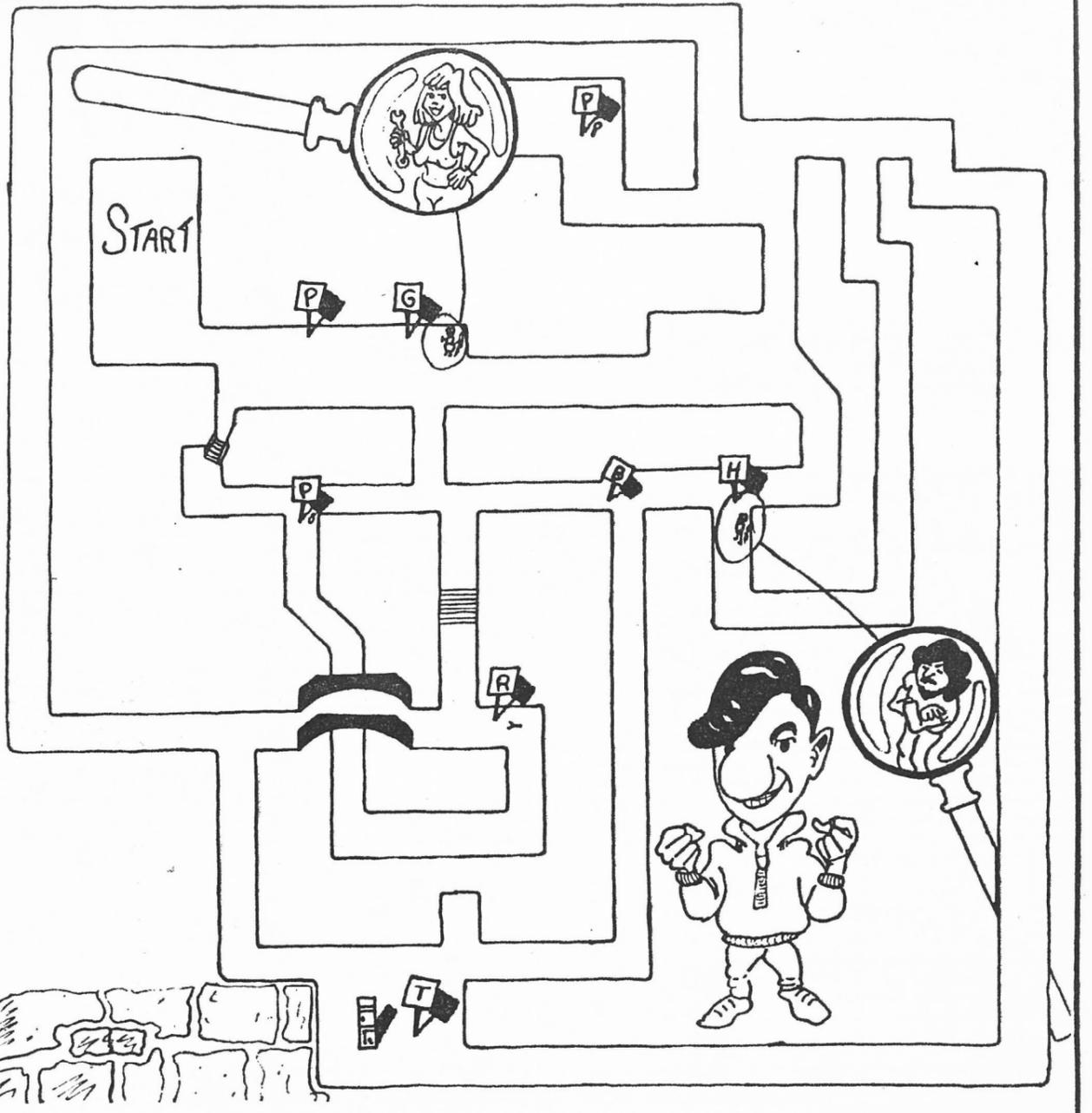
O equipamento dos dróides é muito variado e a sua utilidade está condicionada ao nível em que nos encontramos. Por exemplo, o acessório «ultraram» permite-nos destruir todos os dróides que tocam em nós, mas não nos permite entrar em «grapple» com nenhum dróide das classes «guard» e «eury», portanto, há que ter bastante cuidado com o equipamento que utilizamos em cada nível tentando utilizá-lo com sabedoria e sensatez, recorrendo às informações dos computadores.

#### ACE 2

Este simulador permite-nos escolher duas missões diferentes, a primeira denomina-se «close range dogfight» e é constituída pelo combate contra um número — à nossa escolha — de



# FOR MARIU TAYLOR PEDRI TAYLOR



**SIDEWALK**

LEGENDA: - B - BAR [CAFÉ]  
 \* - A RAPARIGA - T - TELEFONE  
 TEM O SPANNER - G - RAPARIGA \*  
 QUE NOS É UTIL - P - PEDACO DA MOTO  
 PARA MONTAR - R - RECORDE SHOP  
 MOTO - H - HIPPI

aviões inimigos a curto alcance, utilizando o canhão e mísseis guiados por calor. A segunda missão denomina-se «full-scale aerial and ground attack». Nesta missão temos de destruir os aviões que são enviados contra nós e de seguida destruir uma estação de rastreio marítimo com o auxílio de mísseis ar-terra.

Este simulador permite-nos ainda jogar com dois jogadores, escolher o grau de pericia do piloto adversário, o número de aviões a abater de cada lado, o número de mísseis necessários para destruir um avião e se quando morremos queremos começar o jogo onde morremos ou não.

### BATTLE FOR MIDWAY

A acção deste jogo de estratégia decorre na II Guerra Mundial e tem por cenário a guerra no Pacífico, mais concretamente, a batalha de Midway, que envolveu americanos e japoneses numa das mais renhidas batalhas da História.

As forças dos Estados Unidos são constituídas pela base aérea na ilha de Midway e por duas frota: a U.S. 1 *Tark Force* 16 e a U.S. 2 *Tarque Force* 17. A primeira possuía os porta-aviões «Enterprise» e «Hornet» além de uma boa escolta. A segunda possuía o porta-aviões «Yorktown» e uma pequena escolta.

As forças japonesas eram muito mais poderosas, formavam a *Japanese 1st Mobile Fleet* constituída por quatro porta-aviões e uma escolta poderosíssima, a *Japanese 3rd Main Body* constituída por um porta-aviões e por uma esquadra de cruzadores e outros navios e a *Japanese 2nd Occupation Force*, uma poderosa esquadra com «destroyers» e cruzadores poderosos, escoltados por vários contratorpedeiros e submarinos.

Nós comandamos as forças dos Estados Unidos e para alcançarmos a vitória, temos de destruir os cinco porta-aviões japoneses. A vitória pode ser alcançada com o auxílio dos aviões americanos, que podem ser respectivamente lançados dos porta-aviões ou da base aérea. Para o fazer, é necessário conduzir o cursor para a frota ou para a base e teclar «P», que nos dará acesso ao porta-aviões permitindo-nos lançar «L» ou aterrar, «K», os aviões. Teclando uma vez para a preparação, e uma ou duas vezes para a execução da ordem de lançamento ou de aterragem. Os aviões e as frota podem ser conduzidos pondo o cursor em cima deles e teclando «S» ou «fire». Dessa forma o cursor muda de cor e é só levá-lo ao local aonde queremos que as forças se dirijam e carregar novamente em «S». Quando é lançado um ataque contra nós (naval ou aéreo), devemos nos defender utilizando os canhões ou as metralhadoras com o auxílio das teclas do cursor e «S» ou «fire». Para sermos bem sucedidos na defesa devemos abater ou destruir um certo número de aviões ou navios. Estranho neste jogo, é o facto de quando atacamos os japoneses, sermos obrigados a defender os navios adversários da mesma forma que defendemos os nossos caso contrário os nossos aviões vão-se embora sem causar estragos.

É possível enviar aviões de reconhecimento e obter informações sobre as frota pondo o cursor sobre o alvo e teclando «R».

### Fantasma para fechar

Na ponta final desta semana, é tempo de retorno a um velho jogo que fez (e ainda faz) muito sucesso entre os maníacos do «joystick». Trata-se de *Ghosts'n'Goblins*, que ocupou algum do tempo do Marco Serrabulho, que mora no Prol. Avenida Infante D. Henrique, talhão 4, rés-do-chão, 7000 ÉVORA. Um mapa e alguma informação são o resultado desse labor. E o Marco promete enviar mais material sobre este jogo.

Entretanto do que este leitor necessita, são ajudas para Flunky

(como apanhar o barco e como retirar a peruca de cima da chaminé). Os «sabichões» que digam «presente».

E vamos a *Gosts'n'Goblins*, pedra de fecho desta semana. Escrevam.

— A melhor arma é a faca e a pior é o fogo, portanto, evitem apanhá-lo.

— Para matar o 1.º pássaro encostem-se à sepultura antes da escada e disparem, e em seguida subam a escada e matem a planta. Avancem para a direita e matem o pássaro e a planta assim que aparecerem na ponta do «écran». Em seguida deixem-se cair para a frente do pássaro e baixem-se logo até ele passar.

— Para matar a hárpia. Avancem cautelosamente até lhe verem a asa. Aí voltem para trás e na ponta do «écran» virem-se. Se tiverem a lança disparem 4 tiros em baixo e 4 tiros em cima. Com a faca 5 tiros em baixo e em cima e se não a matarem aí continuem a saltar e a disparar (com o fogo esta táctica não resulta).

— Depois de passarem o rio matem as plantas e os pássaros e evitem apanhar o fogo. Quando chegam ao ogre têm que saltar e disparar até ele morrer. Quando ele morrer cai uma chave. Voltem para trás até a chave ficar no chão. Aí virem-se e disparem contra ela e ganham 6000 pontos. Apanhem a segunda chave e entrem.

— Finalmente, como último conselho: Tentem acabar este nível com a faca.

### POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
 1124 LISBOA CODEX

## GHOSTS 'N GOBLINS

NIVEL 1 - LEMITÉRIO

NIVEL 2 - FLORESTA

— RIP (SEPULTURA)

— CALDEIRÃO (BOHUS)

— PÁSSARO

— PLANTA

— HÁRPIA

— OGRE

— CHAVE

— ESCADA

FOR: MARLU SERRABULHO

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## Espaço de aventura

ALGUNS de entre nós não vão concordar, mas a verdade é que a aventura é bem mais do que os jogos de texto e gráficos. Vendo bem as coisas, jogos como *Terramex*, por exemplo, encaixam relativamente bem nesta secção. Embora a acção seja sensivelmente a mesma que, só para citar um jogo, *Jack the Nipper*, em *Terramex* há uma sequência de acções a realizar, um fito «aventureiro». Por isso mesmo este espaço de todos os aventureiros vai passar a olhar com atenção outros jogos que se encaixem mais ou menos bem por aqui.

Para abrir, dicas de *Stifflyp & Co.*, um divertido e estranho jogo saído em 1987. A versão de 128 K, de que o leitor José Brito Gonçalves, que vive na Rua Fernando Pessoa, lote 250, r/c Dt.º, Brandoa, 2700 Amadora, se tornou apaixonado. E este leitor anda em busca de dicas para o jogo *Stormbringer* na versão de 128 K. Alguém o pode ajudar?

Mapas para *Stifflyp* (1.ª parte) e também para *Never Ending Story* são outro dos presentes deste leitor. E as dicas para *Never Ending Story* vão aparecer nestas páginas dentro de algum tempo, promessa do José Gonçalves. Mas quem estiver com pressa de saber tudo sobre este jogo, pode contactar o Jorge na morada acima. Ele está interessado em trocar correspondência com outros leitores. E a fechar, as rectificações que o Jorge achou por bem fazer à solução de *Terramex* publicada em 6 de Maio.

Como acabar a primeira parte do jogo *Stifflyp & Co.* com sucesso:

- 1 — Dar o revólver ao general — 3%.
- 2 — Atar a linha na corda e puxar — 4%.
- 3 — Apanhar a circular, comprar a jarra, subir a árvore, desatar a corda — 3%.
- 4 — Pegar a liana e saltar duas vezes, pegar o cristal e subir a liana — 5%.
- 5 — Acender o fósforo e de seguida a circular e colocar a circular na colmeia — 6%.
- 6 — Largar o fósforo e apanhar o mel — 3%.
- 7 — Dar o mel ao macaco e tirar-lhe a banana — 5%.
- 8 — Comprar a caixa e abri-la, colocar nela a banana.
- 9 — Abrir o rádio e colocar nele o cristal e o gancho de cabelo. Fechá-lo e dá-lo ao «barman» — 8%.
- 10 — Apanhar a luva. Apanhar a palha e cortá-la. Perto da cobra tocar a palha — 5%.
- 11 — Subir pela cobra e virar à esquerda. Colocar a palha na boca (usar) — não esquecer de levar o sal — 5%.
- 12 — Ir para a sala do telescópio e largar a caixa aberta — 5%.
- 13 — Esfregar sal nas sanguessugas — 5%.
- 14 — Sempre que necessário esfregar sal nas sanguessugas.
- 15 — Apanhar o pano que tapa a parede — 3%.
- 16 — Colocar uma moeda no telescópio e usá-lo — 5%.
- 17 — Colocar três elementos do grupo sob a ponte e o quarto cotá-la do lado do telescópio — 5%.
- 18 — Dar a banana ao gorila — 5%.
- 19 — Cortar a árvore com o machado — 5%.
- 20 — Fazer explodir a pólvora no quadro do lado direito da mesma — 6%.
- 22 — Levar os quatro para dentro da nova sala e abrir o alçapão — acabara com 99%.

Funções para cada elemento:

— Vis. Stifflyp —	Ponto: 1; 10; 11; 12; 14.
— Col. F. G. Bargie —	» 1 15; 19
— Prof. Braintdeath —	» 1 9.
— Miss. Primbottom —	1 2; 3.

Os restantes podem ser feitos por qualquer um.

### Terramex

Gostaria de corrigir algo que não posso deixar passar: na edição do passado dia 6 de Maio foi editada nesse espaço a solução correspondente ao jogo *Terramex*. Nessa solução, apesar de estar razoável, não gostei ao reparar que os objectos eram tratados por nomes para além de impensáveis também incorrectos; de forma que passo a mostrar essa solução com tudo no seu lugar:

Apanhar o aspirador, subir, colocar o aspirador em inventário, esquerda, apanhar o barril médio de pólvora, descer pela montanha, direita, escolher o aspirador, subir, apanhar a ponte extensível, direita, apanhar o manifesto, direita, apanhar o lingote de prata, direita, apanhar o unicolor, direita.

Apanhar chapéu-de-chuva, esquerda, escolher chapéu-de-chuva, descer, apanhar a flauta, deixá-la ficar na posse do jogador, direita, direita, apanhar a bola de «cricket», saltar para o poço, esquerda, apanhar a pistola de raios, direita, direita, direita, escolher ponte extensível, direita, escolher a flauta, direita, direita, saltar na moia, apanhar o fole e as esporas, escolher a flauta, saltar para o animal do lado esquerdo, descer a corda, esquerda, esquerda, escolher a flauta, esquerda.

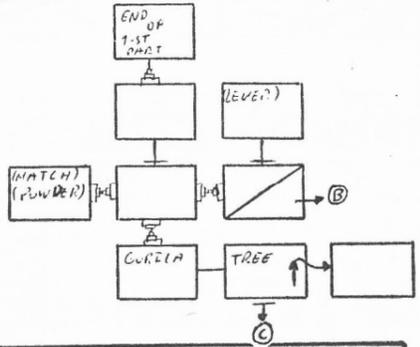
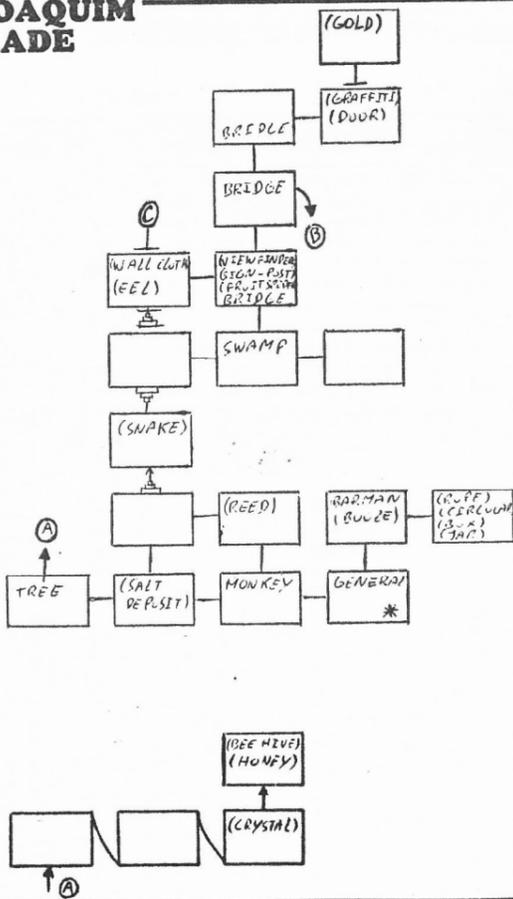
Escolher ponte extensível, esquerda, cima, direita, direita, direita, escolher o fole, entrar no balão (e ao se fazer isto não há perigo nenhum, como foi dito na outra solução dada, isso apenas acontece ao utilizar o manifesto para levantar o balão), cima, sair para a direita, apanhar os comprimidos anti-radiação, escolher o chapéu-de-chuva, flutuar para baixo, flutuar para baixo, direita, apanhar o barril de pólvora de tamanho grande, escolher o barril de tamanho médio, entrar no canhão, escolher o chapéu-de-chuva, flutuar para baixo, esquerda.

Para apanhar a fórmula cada carácter tem uma forma diferente de actuar, assim: —Fortisque Smith: escolher bola de «cricket» e andar para a esquerda; Big John Caine: escolher esporas e andar para a esquerda; Herr Krushe: escolher o barril de cerveja e andar para a esquerda; Wu Pong: escolher pistola de raios e andar para a esquerda; Henry Beaucoup: escolher o unicolor e andar para a esquerda.

Direita, direita, apanhar (caso ainda não tenha sido) o barril de cerveja, direita, direita, apanhar o cristal de energia, esquerda, descer no elevador, esquerda, continuar a saltar para a esquerda na ponte, esquerda, esquerda, apanhar pilha de energia, esquerda, esquerda, saltar no trampolim, apanhar o interruptor, esquerda, escolher o chapéu-de-chuva, descer, apanhar o cabide, esquerda, escolher o cristal de energia, colocar o cristal no prato, saltar para o transportador, escolher os comprimidos anti-radiação, esquerda, apanhar a pilha, voltar a usar os comprimidos, direita, direita, escolher o interruptor, saltar para o prato do interruptor, direita.

Esperar pelo cesto para levar o carácter para o outro lado, direita, direita, direita, apanhar o botão, esquerda, esquerda, saltar para o interruptor, esquerda, esperar pelo cesto para levar ao outro lado, esquerda, esquerda, escolher os comprimidos, saltar para o transportador, esquerda, descer no elevador, descer novamente, e mais uma vez descer, escolher o lingote de prata, ir até à bigorna, no nível inferior virar à direita, direita.

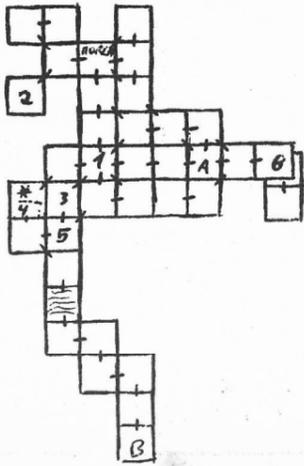
Apanhar chávena de chá (pois é isso que ela é), esquerda, esquerda, virar à direita no nível superior, subir, direita, escolher cruz de prata, direita, escolher fórmula, direita, dar ao professor estes objectos por ordem: fórmula, cabide, pilha de energia, pilha atómica, botão, chávena... e é tudo!



**ÍNDICE:**  
 \* START  
 — LIGAÇÕES  
 ↑ TREPAR  
 ▽ ESCADAS  
 ↓ LIGAÇÕES CORTADAS (É NECESSÁRIO ABRI-LAS)  
 \ SALTOS EM LIANAS  
 (O QUE NÃO ESTEVE BEM LEGÍVEL NÃO HÁ PROBLEMA POIS QUANDO LÁ CHEGAREM SABERÃO O QUE É)

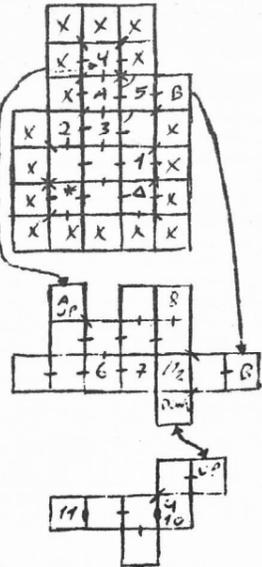


## 1ª PARTE - FOREST



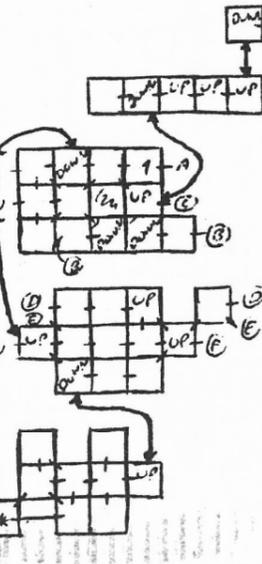
- \* - INÍCIO
- - QUADRO SOBREPÓSITO
- 1 - AURYN
- 2 - CAPE
- 3 - BRANCH
- 4 - STONE
- 5 - HORN
- A - CASA DE ATREYU - 6 - LEATHER
- 7 - FOOD
- 8 - CRYSTAL
- B - SOUTHERN URACLE

## 2ª PARTE - SPOOK CITY



- \* - INÍCIO
- - PASSA PARA O OUTRO QUADRO
- 1 - CLOWN CLUBE
- 2 - ROPE
- 3 - APPLE
- 4 - PAPER
- 5 - BOOK
- 6 - KNIFE
- 7 - TIN
- 8 - IRON KEY
- 9 - POUCH
- 10 - COIN
- 11 - GOLDEN KEY
- A & B - LIGAÇÕES
- Δ - ACABAR ESTA PARTE

## END 3ª PARTE - IVORY TOWER



- \* - INÍCIO
- A, B, C, D, E, F - LIGAÇÕES
- UP, DOWN - ESCADAS
- 1 - LOCAL DAS JUIAS

— (O MAPA DA TORRE APENAS TEM AS SALIS MAIS IMPORTANTES)

# THE NEVERENDING STORY